

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Pendidikan pada hakekatnya merupakan suatu usaha untuk mendewasakan manusia sekaligus untuk memperbaiki nasib peradaban manusia melalui upaya pengajaran atau pelatihan. Salah satu indikator keberhasilan pendidikan adalah terbentuknya individu yang cakap dan mandiri melalui suatu proses belajar. Keberhasilan pada saat proses pembelajaran mata pelajaran tergantung dari beberapa aspek yaitu siswa, guru, mata pelajaran, kurikulum, sarana, dan prasarana. Kecenderungan terjadi pada saat proses pembelajaran hingga saat ini adalah kegiatan belajar masih berpusat pada guru. Guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dan diskusi sehingga siswanya pun banyak yang merasa bosan dan kurang paham, adapun sesekali guru menggunakan media pembelajaran hanya *powerpoint* saja. Selain itu kurangnya guru dalam menggunakan media menjadi salah satu permasalahan dalam proses pembelajaran menjadikan kegiatan pembelajaran menjadi pasif.

Semakin berkembangnya zaman semakin berkembang pula ilmu pengetahuan dan teknologi dibidang pendidikan sehingga para pendidik harus terampil dan mampu mengendalikan situasi yang ada sehingga dapat memberikan kontribusi kepada dunia pendidikan. Oleh karena itu, agar pendidikan tidak tertinggal dari perkembangan IPTEK tersebut perlu adanya perubahan atau perbaikan dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh seorang pendidik, sehingga pendidik tidak hanya menggunakan metode ceramah dan diskusi saja saat proses

pembelajaran berlangsung. Salah satu yang dapat dilakukan oleh seorang pendidik dalam memperbaiki proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa pada saat proses pembelajaran.

Media pembelajaran audio visual merupakan salah satu media yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi yang dapat membantu seorang guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Media pembelajaran audio visual ini dianggap dapat membantu siswa lebih memahami materi dan menarik perhatian siswa dalam belajar dan lebih membawa siswa ke alam fikir yang kongkret. Penggunaan media pembelajaran audio visual dapat menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran yang berlangsung, dengan adanya media pembelajaran materi yang diterima oleh peserta didik melalui penglihatan (visual) berupa gambar-gambar yang menarik sekaligus dengan pendengaran (audio) , sehingga siswa lebih termotivasi dalam belajar.

Dari hasil observasi yang dilakukan di SMA Negeri 3 Kota Gorontalo proses pembelajaran yang dilakukan biasanya hanya menggunakan metode ceramah dan diskusi, sehingga siswa mudah bosan, mengantuk dan kurang memahami materi yang disampaikan, karena pada dasarnya mata pelajaran geografi bersifat abstrak seperti pada materi keragaman budaya bangsa sebagai identitas nasional. Wujud kebudayaan yang bersifat abstrak yang terdapat dalam pikiran manusia sehingga tidak dapat dilihat, difoto, maupun diraba. Namun pada zaman modern seperti saat ini, wujud budaya abstrak ini dapat disimpan dalam bentuk karangan-karangan, karya-karya ilmiah, film, kaset, dan berbagai media rekam lainnya, sehingga dalam proses pembelajaran perlu adanya media, siswa tidak hanya dapat

mendengarkan penjelasan dari teman-teman dan gurunya mengenai keragaman budaya tetapi dapat melihat gambar atau video yang terkait dengan materi tersebut. Pada penelitian ini akan melakukan pengembangan media audio visual. Media audio visual yang akan dikembangkan membahas tentang keragaman budaya Indonesia. Materi tersebut dipilih karena materi ini berhubungan dengan kehidupan sehari-hari seperti yang telah kita lihat terdapat adanya perbedaan adat istiadat, tarian, pakaian adat, rumah adat, alat musik, lagu daerah, makanan khas dalam suatu masyarakat. Hal tersebut dikarenakan adanya persebaran keragaman budaya Indonesia. Salah satu yang mempengaruhi persebaran keragaman budaya Indonesia adalah faktor geografis. Perbedaan-perbedaan kondisi geografis ini telah melahirkan berbagai suku bangsa, terutama yang berkaitan dengan kegiatan ekonomi dan perwujudan kebudayaan yang dihasilkan untuk mendukung kegiatan ekonomi tersebut.

Media audio visual ini dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *videostrip* dan *wondershare filmora*. Media ini diharapkan dapat membantu dalam pembelajaran materi secara mandiri, khususnya pada materi keragaman budaya bangsa sebagai identitas nasional. Saat ini ketersediaan media audio visual masih terbatas dan belum banyak digunakan disekolah-sekolah. Salah satu sekolah yang ketersediaan media pembelajaran masih terbatas yaitu sekolah SMA Negeri 3 Kota Gorontalo. Walaupun disekolah tersebut telah tersedia adanya sarana dan media lainnya yang mendukung, tetapi siswa masih kurang tertarik dengan materi yang diajarkan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Jadi

sangat diperlukan adanya media pembelajaran pada saat kegiatan belajar agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik.

1.2. Identifikasi Masalah

1. Kurangnya penggunaan media pembelajaran mengakibatkan kurangnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran geografi.
2. Penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik perhatian siswa seperti *powerpoint*.
3. Kurangnya pengembangan media pembelajaran yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.
4. Kurangnya variasi media dalam penyampaian materi pelajaran, sehingga siswa merasa bosan.

1.3. Rumusan Masalah

Bagaimanakah pengembangan media audio visual pada materi keragaman budaya bangsa sebagai identitas nasional?

1.4. Tujuan

Untuk menghasilkan media audio visual pada materi keragaman budaya bangsa sebagai identitas nasional yang telah dikembangkan.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah

1. Peneliti dapat menambah pengalaman dan wawasan dalam membuat media yang kreatif.
2. Membantu guru dalam proses pembelajaran.

3. Meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga menjadi kreatif dan inovatif dalam menciptakan pembelajaran.
4. Menimbulkan semangat siswa dalam proses pembelajaran, serta memberikan pengalaman yang bervariasi sehingga dapat meningkatkan minat dan prestasi belajar pada mata pelajaran geografi.